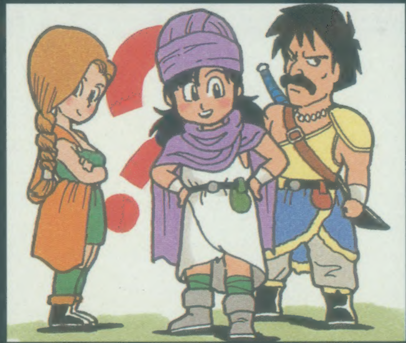
RPG究極の大予想!!

ドラゴンクエストV編

ファミリーコンピュータMagazine 3月8日号特別付録

平成3年3月8日発行(隔週金曜日発行)第7巻第5号(通巻122号)



RPG究極の大予想
ドラゴンクエストV編



RPG究極の大予想!!

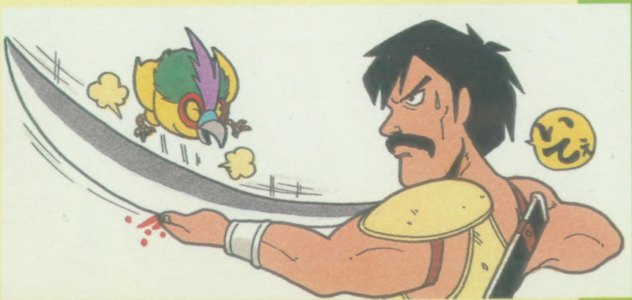
ドラゴンクエストV編

RPG

究極の大予想!! ドラゴンクエストV編

発売決定以来、ゲーム業界のみならず、日本中(?)の注目を集めている『ドラクエV』。しかし『V』に関する確かな情報をほとんど無く、巷には未確認情報、予想記事が氾濫するばかり。無いものは無いんだから仕方がない。「いっそのこと、『V』についてなんでもかんでも予想しまくってしまえ!!」というワケでできてしまったのがこの付録だ。つまりは、予想記事の集大成ってこと。そのことを頭に入れたうえで、ページをめくってくれたまえ。

目次



 イラスト/桑畑浩

第1部 すべてのシリーズから予想

『V』は、今さら言うまでもなく『ドラクエ』シリーズの最新作。スーパーファミコンで発売されるとはいえ、『I』から『IV』までを全て否定したものになることはありえない。シリーズを通して形成されてきた『ドラクエ』のスタイルは確固たるものになっているのだ。そんなワケで、まずは『I』から『IV』までをいろいろな点から見直し、そこから『V』を予想してみることにしよう。

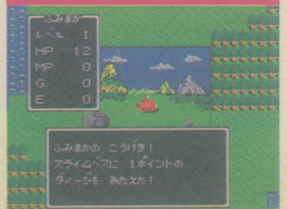
『I』から『IV』まで『ドラクエ』の変遷

まずは『ドラクエ』に関する基礎知識に触れておこう。『ドラゴンクエスト』(以下、文中では『I』とする)が発売されたのは'86年5月27日。ファミコンゲーム初のRPGだが、発売当時はこれといって話題になることもなく、数あるゲームの中の1本としか評価されていなかった。

しかし、その後急速にファンを増やし、現在のRPG全盛時代の先駆者となったのは知っての通りだ。

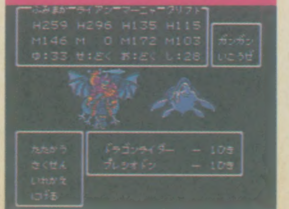
『II』、『III』、『IV』とシリーズが発売されるごとに、新しいアイデアを盛りこみ、根っからのゲーム好きではないいわゆるフツーの人々をも魅了するソフトとなった。あまり目立たなかったがMSXにも『I』が移植されている。

ファミコン版 ドラゴンクエスト



勇者がたった1人で竜王に立ち向かう。戦闘も1対1だった

ファミコン版 ドラゴンクエストIV



ファミコン版の最新作。新たな舞台設定とAIが話題となる

NES版 ドラゴンウォーリアーII



アメリカ版『ドラクエII』。バッテリーバックアップ付きだ

ゲームシステムの進化を見る

シリーズを重ねるにつれ、着実に進化し続けてきた『ドラクエ』。ここでは、その進化の流れを大きく5つに分けて見ていくことにしよう。『V』もその進化の流れの延長線上にあることはまず間違いない。過去を振り返ることで次なる進化が見えるかも?

パーティプレイ

勇者がたった1人で冒険する『I』。戦士、魔法使い、その中間という、それぞれに特徴をもった3人が共に戦う『II』。仲間を自分で作る(?)ことができ、好みや状況に応じてパーティを組み直すことができる『III』。さらに発展して、最終的には最大9人が一緒に移動、通常はその中から4人までを選んで行動する『IV』と、パーティの人数、そして自由度はシリーズごとに増していった。

単純に考えると、『V』ではさらに仲間の数が増えそうなのだが、同じ仲間と行動を共にする「時間」は短くなると思われる。極端な話、出会いからエンディングまで主人公と一緒にいる仲間はほとんどいないかもしれない。



さらに面白く、迫力のあるパーティプレイを望む!!



AIによって仲間が勝手に行動。良い面もあれば悪い面もあった実験作(?)



勇者1人だけなので、戦闘時に自分で回復の魔法をかけるのがかったるかった

マップ、移動

『ドラクエ』シリーズのマップは全て2Dであったが、公開された『V』の画面を見る限り、これについては変更はないみたいだ。

多少、絵がきれいになることは確かだろうが、一定のパターンを組み合わせたマップになることは容量の問題から考えても避けられない。

『IV』に見られたような、単なる階段の昇降だけでなく、視覚的に高さを表現したマップが多くなるはずだ（自分がいる階の1つ上や1つ下の階などが見える城、ダンジョンがあったよね）。

移動方法には、左に挙げた例の他にルーラの呪文や旅の扉なんかもあるけれど、今度もやはり、新しい乗り物が登場すると考えていいんじゃないだろうか。いや、絶対にあるハズだ!!

ダンジョン

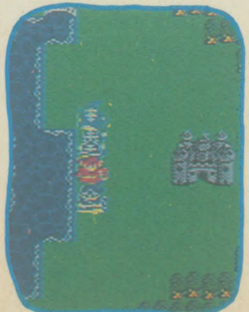


⇧シリーズを重ねるにつれ、だんだんと易しくなってきたような気もする

フィールド



⇧今となっては、一目見ただけでBGMが耳に聴こえてきそうなマップ



⇧ゾロゾロ並んで歩くのも『ドラクエ』が元祖である

移動手段、あれこれ

歩き



⇨最初はいつもこれだ。基本中の基本

馬車



⇨動く「ルイーダの酒場」ってところ

船



⇨『II』から登場。たぶん『V』にもあるぞ

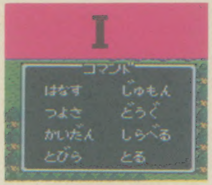
気球



⇨『F.F.』の飛空艇に近いものがある

呪文、コマンド

呪文もシリーズごとにその数を増してきたが、その陰で消えていった呪文もないではない。『I』のレミーラや『II』のアバカムなどがその例だ。
しかし、消えていった呪文の数は追加された呪文の数と比べて圧倒的に少ない。やはり、新作には新呪文がなくてはプレイヤーは物足りなさを感じ、納得してはくれないだろう。呪文のインフレ化(?)はさらに進むと思われる。
コマンド体系は、ほぼ完成された観があるので、『V』のAIのような根本的なシステムの変化が無い限り増えることはないだろう。便利なコマンドは増やしてもらいたいものだが。



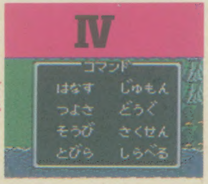
➡コマンドは8つ。「階段」なんてのも…



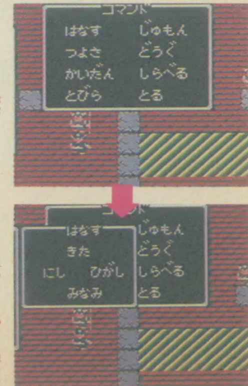
➡コマンドは6つに。かなり整理された



➡「II」と同じく6つ。内容は少し違うけど

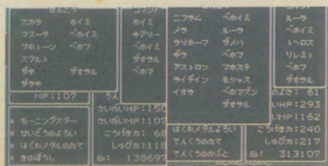


➡AIの導入などにより、8つに戻った



➡『I』の「話す」コマンドは、選んだ後に方向を入力するという面倒くさいものだった





➡右が「I」の呪文。下は「IV」の呪文(これで全てではない)。

これまでの呪文の強化版が出るか?

シリーズごとに、同系統の強力な呪文が追加される(例:ベギラマ→ベギラゴン)のは、次々に強大な敵が現れるのと同じようなもの。はたして、どんな呪文の強化版が加わるのかも楽しみだ。



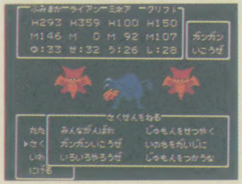
⬆例えばベホマズンより強力な呪文は?

敵キャラ、戦闘

「II」でパーティプレイが採用されたことによる、補助系呪文を使う敵キャラの増加。呪文以外にいろいろな攻撃方法をもつ敵の出現。キングスライム、マネマネなど、妙な芸当をやらかすやつらと、敵キャラもだんだんと進化(?)している。ドラゴンライダーのような「合体モノ」も1つの方向性だろう。次はいったい、どんな芸を見せてくれる敵キャラが出ることか。
　戦闘システムに関しては、「IV」のものと全く同じではないが、やはりAIが導入されると見たほうがいいだろう。



⇨「III」までは、完全なコマンド入力式



⇨「IV」では第5章でAIによる戦闘が


スライム

⇨「V」にも、やっぱり出るんだろうな


ドラゴンライダー

⇨このテの敵キャラが、さらに増える?

ストーリー

　知ってのとおり、「I」から「III」までは伝説の勇者ロトに関係するストーリーで、一応は3作で完結したことになっている。「IV」では全く新しい舞台、設定を打ち出してきたわけだが、はたして「V」はその延長線上にあるものなのだろうか?　「天空の花嫁」というサブタイトル、特に「天空」の部分が妙に心にひっかかるが、この言葉のもつ意味を判断するのは、いまのところは不可能だろう。1人の人間(主人公ね)の人生を、時間をかけて描くことになるのは確かみたいなんだけど……。

ロト三部作 ⇦ 『IV』のストーリー ⇦


⇧勇者たちは何が目的で何者に立ち向かう?

また行列か？



「IV」の発売日。ディスカウント店ではこんな光景が

社会現象として見る『ドラクエ』

ゲームの内容とは全く関係ないが、こと『ドラクエ』に関する限り、その存在自体が社会に与える影響についても考えてみる必要がある。

あまり予想はしたくないことだが、今回もやはり発売日には日本各地で行列ができることだろう。「スーパーファミコンはまだ手に入れてないけれど『ドラクエV』は先にでも手に入れる」なんて人もいないとは限らない。

多くの人が同じ目的に向かって集まる、いわば祭りのようなものだが、祭りにはケンカや犯罪もつきものだということを忘れてはいけない。

発売日に手に入る人は何人いるか？

発売日の決定も待たれるところだが、ユーザーにとって一番肝心なのは「自分が手に入れることができるのかどうか？」だろう。

過去を振り返ってみると、『I』の場合は『ドラクエ』の知名度そのものが低く、またRPGというジャンルも今日ほど一般化していなかったため、興味をもった人は、そのまま玩具店にでも直行すれば容易に手に入れることができた。

『II』のときは、発売日こそ多少の混乱はあったものの、数日後にフラッとディスカウント店に立ち寄ってみたら手に入ってしまった人（この文を書いている人のことだ）もいる、という程度のものだった。

『III』、『IV』発売日当日の騒ぎは記憶に新しいところだが『IV』については、そのために発売日を遅らせたこともあって再出荷は意外に早かった。

『V』の初期出荷数などは、現時点で分かろうはずもないが、スーパーファミコン本体が確実に出荷台数を伸ばしていることからいって、発売日にスーパーファミコン所有者全員に行き渡るだけの『V』が出荷されることは考えられない。

『V』争奪戦はやはり必至であろう。

ゲーム以外に広がる『ドラクエ』の世界

さらに『V』からははるかに遠ざかってしまうのだが、これも『ドラクエ』に関係しているってことで、関連商品などにも触れてみよう。

関連商品のうち「ドラクエグッズ」と、「公式ガイドブック」などの出版物はほとんどがエニックスから発売されている。各種レコード、CDはアポロン音楽工業からの発売だ。

商品ではないが、アニメ版『ドラゴンクエスト』も第2部の放送が始まっている。

『V』の発売に伴って、これらの関連商品もまたドッと増えることだろう。

以上、ゲームの『V』にはほとんど関係ない『ドラクエ』情報でした。



○もうおなじみ、スライムのぬいぐるみ



○ゲームに登場するアイテム類もある

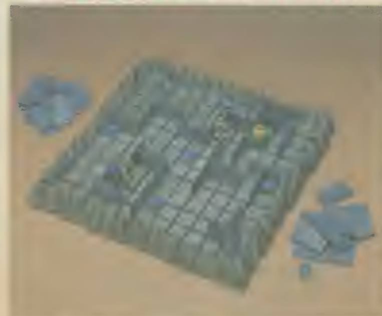


○公式ガイドブックが最も有名だが、こういった出版物もいろいろな種類が出ている



○これは音楽ジャーナル社より発売されているビデオ。弦楽器で演奏している変わりダネ

○「ドラクエ」のキャラクタを使ったボードゲームもある。写真は「ダンジョンI」だ



第2部 有名人に聞く『V』の予想

第2部では、現在活躍中の作家、マンガ家など24人の方々にご登場願い、『V』についての予想、期待すること、『ドラクエ』シリーズへの思い入れや体験談を語っていただいた。『V』に関する情報量が少ないため、特にテーマを〝予想〟に定めることはせず、広く『V』に関するご意見をお聞かせ願ったところ、予想以上に深いところまで読んで予想をしてくださる方々が多かったことに驚いている。
コメントをくださった有名人の方々、どうもありがとうございました。

コメントをくださった有名人のかたがた（50音順・敬称略）



DQⅤを待ちながら



川又千秋

SF作家。短編集に「あなたはしにました」があるDQ愛好家

あれは、いつのことだったか…たしか、何かのパーティの席だったと思うが…友人たちと、いつものごとく「最近、おもしろいことない?」とかなんとか、やりあっていたところ、誰かが、ポツリと言ったのだ。

「ファミコンでさ、ドラゴンクエストっていうゲームが出たんだけど、知ってる?」「ああ、ロールプレイだろ?」

そういうソフトが発売になったことは知っていた。しかし、その頃、僕は御多分に洩れずシューティングに夢中で、カッタルイ(と思いこんでいた)RPGに手を出す気はなかった。

「それがさ……」と、友人は、やや照れくさそうに言葉を継いだ。「意外とね、これが、ハマるんだよ。ダマされたと思って、やってみなよ。」

「ふーん……」

もともとダマされやすい体質の僕は、翌日さっそく町に出て『ドラゴンクエスト』なるカセットを探した。当時、ドラクエは、一部で評判になりつつあったものの、ソフトの入手が困難というようなことはなく、僕は、しごく簡単に買いこんだそのカセットを、さしたる期待も抱かず、ファミコン本体にセットしたものである。

そして——

そう! そして、地獄がはじまった。

ドラクエのソフトは、いつも決まって、仕事の詰まっている時に発売される。何か、悪意が感じられるほどだ。一番ひどかったのは『II』の時だった。メチャ忙しい! でも、いったん、はじめてしまったドラクエがやめられない。なんとか地下ダンジョンを突破して仕事にもどらにゃならんのに、ああッ! また、落とし穴だ。くそッ! 知り合いの編集者に電話をかけまくり、ファミコン関係雑誌の編集部から情報を聞き出してもらう。ところが、ここで、いろいろ行き違いが生じ、まったく関係ない場面の安全ルートを教えられたりして、なおさら混乱、時間を食って大パニック!

てな具合で、いやぁ大変でしたよ。『III』の時もそうだった。『IV』の時もそうだった。そして、ああ!

またしてもその〝時〟が近づきつつあるというのか!?

ウーム…まずい。今の内に仕事をやりだめる、なんて芸当ができれば苦労はない。そうはいかないから、問題なのだ。

とりあえず——

『V』に望むことは比較的ラクな時期に発売して欲しいという一点。あとは文句を言わずやらしていただきマス。

坂田 縉



異色のパソコン月刊誌「ハッカー」の編集長である

長く楽しめるものを

ドラゴンクエストシリーズは多かれ少なかれ、今までのRPGのゲームシステムを土台にしてつくられてきた。このスーパーファミコンでつくられるということを考えれば当然、文字通り"土台の違う"ゲームとなるだろう。アミガのドラッケン（スーファミにも移植される予定）のように完全にリアルな3Dで移動するたびにスムーズにバックが変わるぐらいのことはスーファミの拡大縮小機能をつかえば容易なことだ。

最近の予想画面では今までの2Dマップのようだが、考えなおして3Dにしてほしい。

そうしなければスーパーファミコンでつくる意味がなかろう。せいぜい鳥山さんのイラストがきれいに表示される程度では芸がなかろう。キャラクタがしゃべるなんてのは容量の関係でまだまだむずかしいであろうけど。

効果音は今までとは比較にならないものにしてほしい。移動とともにザッザッという足音をいれるとか、その足音も地形によって変わるとか、川が近いと水の流れる音がするとか、町に入ると人のざわめきが聞こえるぐらいのことはしてほしい。

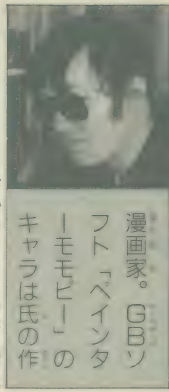
あと、ボタンの多さを利用して、新しいバトルシステムがとりいれられるかもしれない。

なんにしてもシナリオ命のRPGがスーパーファミコンになるならば、そのハード性能を生かしたものにして欲しいものだと思う。そういう意味ではたぶん、ドラッケンあたりの影響が少なからず出るんじゃないかな？

希望を言わせてもらえば、シナリオ的にはIVがストーリー性の強い、一方通行的なもので1度やると、2度はやる気がしなかったけど、今度はキャラクタ性に力をいれて、キャラクタ自体を育てることで楽しめるような長く遊べるゲームにして欲しい。無理かな？



キャラの成長を表現



佐藤元

漫画家。GBソフト「ペインターモモピー」のキャラは氏の作

いよいよ、ドラゴンクエストⅤについて期待が集まる季節になりましたね。私自身も楽しみでなりません。ましてスーパーファミコンとなれば、なおさらです。

ところで私からみた予想ですが、今、発表されている段階を見てる限り、少年の主人公が、青年へ成長していく様子をフィールド上で表現できないと思えますので、前作に引き続き、章立てっぽくなるのではないでしょうか!?

個人的にはスーパーファミコンというのが気になりまして、もしかしたらレベルアップ用にキャラの変化(成長)が同時に行われるのでは…と2つが考えられます。ただ後者の方はアニメーションキャラクタをふくむと、かなりの量になると考えられますので、可能性はうすいと思われます。

そして操作法はキャラクタの量などと反して、オートなど、便利な機能が増えるのではないのでしょうか!? スーパーファミコンのコントローラのボタンをすべて使って、前作以上(と思われる)のストーリーを追うのは、かなりつかれると思われるからです。

そして魔法系も、前作よりは多くはならないと思われます。理由としてはやはり使いこなすのは疲れるし、最終的には使用しないのもあると思われるからです。ヘタすると魔法は少なくなるかもしれませんね。

最後に価格ですが…うーん…前作が前作だけに安いとは考えられないなあ…。よくて九千八百円…高くて一万二千八百円ってとこかなあ…。

けど…また朝のニュースをにぎわすことはまちがいありませんね(笑)。おそらく私もまた仕事でドラクエⅤを急いで(笑)解かないといけなくなるでしょう。でも…やめられないのが、このソフトの魅力ですね(笑)。今年も何本か私が手がけたソフトが発売されますが、一度でいいからドラクエを越してみたいものです(大笑)。



※イラストも佐藤元さん。

さらなる冒険を期待

橋本真司



バンダイ玩具事業部所属というよりも〝橋本名人〟として有名

同じ作り手サイドにいる人間として言わせていただきますと、恐らく日本の、いや世界のソフトの先頭ランナーであるドラゴンクエストシリーズは、かなりハードな局面をむかえていると思います。

今やゲームユーザーにとどまらず、一般娯楽として定着した観さえあるこのソフトに対して、国民はさらなるロマンと冒険を期待しています。しかも、スーパーファミコンというニューハードの機能をフルに活用する演出となると尋常ではないことと推察し、心中御察し申し上げます。

さてゲームの本編に入ります。「天空の花嫁」というサブタイトルから察するところストーリーは、従来第1作から第4作にみられる大局型の作品からさらに「人間愛」を目指すヒューマンエンターテイメント作品になることは必至のように思えます。

さらに第1作から第3作までを通して見てみると、ゲーム性からドラマ仕立ての演出に重点をおく傾向にあるようです。このことは、見ている者の感性を刺激し、より強い喜怒哀楽を伝えることになります。映画や小説、アニメーションの世界にさらに踏みこんだものになるわけです。

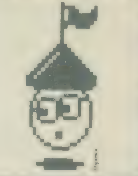
しかも、自分が主人公であり、自分自身が戦い、傷つき倒れながら、再度戦いに挑んでいくという図式は、まさに、究極の娯楽に近い快感を与えるものと思われます。

ただし、ドラクエVが目指しているヒューマンエンターテイメントもドラマ性を目指せば目指すほど、他のゲームソフトよりもおもしろいとか、おもしろくないといったようなことを常に比較されることでしょう。そして、ゲームユーザーが支払う価格と遊べる時間とのバランスにおいて、低価格セルビデオや、小説、スポーツ用品との戦いになるような気がします。

そうなった場合、ますますシナリオ、演出、音楽、そしてそれを動かすプログラムといった総合的なバランスを問われることになるわけです。

しかし、後続ランナーにとって、やはり、ファミコン界のロサモタであり、ソフト、ハード両面を融合させた世紀末ソフトであることと信じています。

PS．堀井さんへ。前回同様、ファミコンジャ……。あっ！ いけね。今回は堀井さんと仕事してるんだ。やっぱりお店で買います。



三浦明彦

ゲームデザイナー。ファミコンの「オトッキー」をプロデュース

主人公は魔物使い!?

いやー、やっぱり出ますか。とても楽しみですね。はやく遊びたいなー。

私としてはあんまり変な予想やカングリはせず、雑誌の情報もできるだけ見ないで、「イキナリ遊ぶ」というスタイルをとりたいのですが、とりあえず予想してみます。

主人公の絵が少年期と青年期が別々にある、ということはやはりIVと同じような章立ての構成になっているのだと思います。やはりそのやり方の方がシナリオの深味がグッと出ますから。IVと違って、登場人物はそれほど多くないんじゃないかなー。そのぶん、同一人物の違う時期が楽しめるようになっているのでしょう。

IからIVまでと最も違うのは、「主人公が戦士系ではない」ということでしよう。しかも今までにまったくなかった職業、そう、多くの方が予想しているでしょうが、ズバリ！「モンスター使い」です。これはオモシロそうだぞー。

IVではじめて使われたAIですが、今回はつかまえたモンスターがAIによって行動し、その他の人間の仲間はIIやIIIのようにコマンド入力によって行動するのではないでしょうか。IVではイマイチもの足らないと感じた人も多かったようですから。

つかまえたモンスターはAIで賢くなるだけじゃなく、どんどん成長して大きく強くなったり、新しい攻撃方法や新しい魔法なんかを覚えてゆくんじゃないでしょうか。もう、書いてるだけで遊んでみたくなっちゃいますねー。ああ、どうしよう。

ストーリーは、「有名な戦士の父を持つ主人公は、りっぱな戦士にしようとする父の思いとはウラハラに皆が恐れるモンスターにも近づいていって友達になってしまうほど、生き物をこよなく愛する少年。敵であれ何であれ生き物を殺すことなどとてもできない彼だったが、父の死と、大いなる悪の野望を知って立ち上がる」というのはどうでしょう。

スーパーファミコンになって一番変わるのは、絵じゃなく、むしろ音でしょう。サンプリング音源と音数の多さで、いっそう感動的な音楽でプレイできると思います。

発売はけっこう先になるような気がするけれど、私はいつまでだって待ちます。みんなも辛抱強く待とうぜ!!

ホイチョイ・プロダクション



最近ではTV番組「カノッサの屈辱」が好調なマルチ編集プロ

選択肢のある物語を

長い話になることを期待しています。

『V』はスーパーファミコンで発売されるわけだから、『I』から『IV』までとは一線を画したものにしてほしいですね。キャラクタとか、動きとか、ストーリーも旧作を断ち切ったものになるといいです。

最終目的に向かって進むというだけでなく、話の途中に選択肢を用意して、その選択によって話そのものが変わってくるのも面白いでしょうね。まあ、容量の問題はありますけど。

キャラクタはあまりたくさん登場しないほうがいいです。あまり多くのキャラクタがいると、話が複雑になるばかりですから。少ないキャラクタでじっくりと初心に帰って楽しめるものになってほしいです。「スターウォーズ」に出てきたハン・ソロみたいに、主人公を一度は裏切るんだけれど、後に主人公と共に戦う…。そんな人生っぽさを感じさせるワキ役、話が望みです。

スーパーファミコンのコントローラには、いろいろなボタンがついていますが、コマンドが増えたり複雑化するのは避けてほしいですね。話そのものが長くて複雑になることが予想できますけど、「日記」というコマンドあるいは呪文で、それまでの話を記録できるようになると便利かもしれませんね。

最後になりましたが、ホイチョイプロ内で一致した意見は「なるべく早く出してほしい」です。

えのきどいちろう



コラムニスト。DIME誌上で「DATA超個人主義」連載中

Vが発売されると…

ドラクエVですからね、これはもう未曽有のものに、

『ケツの穴が四角になる』

『家に帰ったら家が丸焼け』

『違う会社に出社して茶を飲む』

『お風呂に入るとフットウしていてあっちっち』

というぐらい驚くべきものになるだろうと思います。

逆に言うと

『タバコに火をつけたらサカサマでフィルター焦げた』

状態、もしくは

『全力疾走間に合わず電車が発車』

そんな状態を味わうのだと思います。



渡辺浩弐

ゲーム専門のビデオマガジン、「GTV」の編集長

ドラクエ中毒症状

サブタイトルの『天空の花嫁』ですけど、凄い名コピーだと思う。生理的にビクンと感じさせる色気がある。花嫁＝女の子の美しさの極みと、純潔性を同時に象徴する存在。その花嫁が手を触れることのできない天空にいるなんて。うーむ。

さて、ドラクエは前作の時も前々作の時も、『ナカナカ発売されない』ことと、発売されても『ナカナカ手に入らない』ことが最大の商品魅力になっていました。今回も案の定、しかり。今のところまったく実態の無い、幻想としての『ドラクエV』が、すでに皆をコーフンさせてしまっている。発売になった、家に持って帰って、ズッコンとスーパーファミコンに挿入して…。

その瞬間を思って夜も眠れない私は今、ものすごく幸福です。この幸福が続くんだったら、『ドラクエV』は、もー永遠に出なくてもいいような気がするくらいです。（ところで私は28歳、独身です）

純潔のまま宙に浮く花嫁。永遠に初夜を迎えることのない花嫁…。

『ドラクエV』はそういう存在として、出るぞ出るぞといわれながらずーっと出ない〝幻のソフト〟になるとステキです。そういう状況の中、スーパーファミコンではなくファミコンで『ドラクエ外伝』シリーズが続々と発売される…というのはどうでしょうか。



宮川総一郎

漫画家。「マネーウォーズ」など、株式を扱った漫画の専門家

ファジー機能搭載!?

今度のドラクエはAI機能のほかにファジー機能がつくかもしれない。なぜかというとそれぐらいしか思いつかないから。

と、いうのはジョークですが、ファジー機能を入れることによって今まで以上にリアルになると思うからです。そもそも敵を姿、形で強さを決めるのは変でありますからねえ。

主人公の男の子ですが、彼の職業が動物使いというような変わった職業になるような気がするのです（まあ今までみたいな当たり前の職業の他にもごちゃまんとあるように思います）。

とにかく楽しみですよーん。



田尻智（たじりさとし）

ゲーム評論家。SFCソフト「ジェリーボーイ」をデザイン

エニックスの思惑

「ドラゴンクエスト」シリーズが、ファミコンでなくスーパーファミコンで発売されるということに、驚いています。スーパーファミコンは、とても期待されているハードで、現在着実に売れ行きをのばしています。しかし、今の段階でファミコンと比べて、どちらの普及台数が多いかといえば、当然、ファミコンのほうが上ですよね。それでも、早々にエニックスが「ドラゴンクエストV」をスーパーファミコンで作ることに決めたのは、どうやら3つほど理由がありそうです。

第一にスーパーファミコンが、近い将来家庭用ゲーム機のメインになると確信したということ。第二に「ドラゴンクエストV」ならば、スーパーファミコン本体をも一緒に買わせる力があると考えていること。そして第三に、より一層高度で複雑なおもしろさを追求していくと、スーパーファミコンのような高性能のハードがないと、ゲームを作るのが難しいこと。

たぶんこのほかにもいろんな理由があっての発売決定だと思いますが、ハードが変わっても「ドラクエ」は「ドラクエ」。いまからドキドキ期待しながら、発売日を待ってます。



天野喜孝（あまのよしたか）

イラストレーター。「F.F.」シリーズのキャラクタをデザイン

拝啓、ドラクエV殿

「ドラクエ」はファミコンの巨人の星です。「ドラクエ」はファミコンのホームラン王です。とにかくスーパーファミコンの運命は貴方にかかっているのです。また大きな社会現象を我々に与えてください。

「ドラクエ」にはそういう大いなる使命があります。失敗も妥協も許されません。内容に関していろんな怪情報が流れていますが、出てみなければわかりません。みんながひたすら期待を込めて待っている、そのプレッシャーをはね退け、バネにして、より良い作品を作ってください。



遠藤雅伸



ゲームデザイナー。「ゼビウス」や「ドルアーガの塔」が代表作

SFCに主流が移る

まずは発売日と価格ですが、これはIからIVと、どんどん開発期間が長くなっているので、今年中は無理かと思います。ROMは8メガ以上で決まりだと思いますがカスタムーCを使わないため、IVより多少高い程度でおさまると思います。

さて、その内容は『天空』のキーワードからもIVに関係ありとわかりますが、IVで『花嫁』といえば勇者の母ぐらいしかいません。でもそれほど安易に続けてはおもしろくないので、まあ、ストーリーについては楽しみにしておきましょう。

ゲーム内容に変化があるとすれば、戦闘の部分でしょう。正常進化を考えれば敵に前後ができるわけですから、こちらの武器に攻撃範囲がついてもよいはずです。『W-Z』なんかはそんなアプローチをしています。しかし、そこはドラクエ、マニア指向になってはいけないという大前提がありますから、この問題にどのような回答がなされるかもおもしろいところです。

ユーザーからみれば、DQVの発売とともにスーパーファミコンに主流が移るという意識変化はあるでしょうね。





矢野徹



SF作家・翻訳家。「ウィザードリィ日記」が有名

硬派の意見

ドラクエ・スーパー版となると、これは面白くて画面もきれいなものに決まっている。でも、ハードとソフトの両メーカーが忘れていることがあるのではないか?

　新聞テレビを賑わせるほどの商品には、おのずから社会的責任が生じてくる。スーパー版だから良くなっていることとは思うが、これまでのファミコンから類推すると、古いテレビを使ったときには、画面に現れる文字は恐ろしく読みにくい。文字がないもののほうがはるかに目のためにはいい。

　家では4つと2つの孫に、あの字は何と読むのかと聞かれることがある。ところがこれが読めない。あれを何時間も飽きずにやっている子供は、目が悪くならないか?

　それに団地では、特定の子供の家にファミコンをやりたい大勢の子供が集まってくる。まあ、子供の遊びが変わってくるのは時代の流れとして仕方がないが、湾岸戦争をゲームとして見る若い世代が多いというような現象が加速されることは間違いない。

円英智



漫画家。「ウルティマ」シリーズを続々とコミック化

大河ドラマ的な物語

　システム的には信頼してます。スーパーファミコンの機能をフル活用して皆を楽しませてくれると思います。

　内容の予想としては前後編で、前半は主人公の人間性が父親を通していかに育まれていくのか、うんと掘り下げてプレイヤーに感情移入をさせやすくするんじゃないかな。それを大河ドラマ的に壮大に描いてほしいですね。伏線なんかも、あちこちに張って後半の最後の方になってはじめて「ああ! そうなんだ」と感動させられたり沢山の仲間の助けが入ったりして友情に熱くなったりとかワクワクするイベントだらけにしてほしいです。

　で後半は、サブタイトルが「天空の花嫁」てくらいだからその中にはプレイヤーが恥ずかしくなってしまう程のラブストーリーも含まれているはず。女の子のために戦ったり、主人公の為に女の子が尽くしたりとかね。

　くり返してもあきないゲームにしてほしいと切に願うものであります。

高橋春男



漫画家。風刺の効いた似顔絵4コマ漫画で有名。SF――所有

ドラクエの調理法

「ドラゴンクエストⅤ」は待ち遠しくてしょうがない、というほどではないが出れば買うでしょうね。

器(ハード)が良くなったんだから料理(ソフト)が前の器にもられていた程度のものだと客は満足出来ない。その点をコックさんは、心して客に出していただきたい。まあ、シェフが堀井さんだから間違いはないと思いますが。

前回のドラクエは品数（登場人物）が多すぎ、おまけに食べたいと思わないものまで、自動的に口に運ばれたのにはまいった(オート機能のことです)。

どんな料理に仕上がるかを予想するのはやめます。出てきたものが美味しければいいんですから。

ん、どこからともなく漂ってくるニオイはなかなかのものです。店に出る頃にはお腹も減ってるだろうし、美味しくいただけそうな気がしてきました。

北尾光司



プロレスラー。現在はSWSという団体に所属している

壮大な1つの物語を

ファミコンは死ぬほどよくプレイしています。最近はPCエンジン、ロムロムが多いんですけどね。だからもちろんドラクエは『Ⅰ』から『Ⅳ』までプレイしました。

でも『Ⅳ』はごちゃごちゃしすぎてちょっとつまらなかったですね。あれだけはエンディングまでいってないんですよ。あまり章立てにして物語を分けない方がいいんじゃないですか？

どちらかと言うと、僕は1つの大きな物語になっていた方がいいです。

それからキャラクタですが、主人公が戦士や魔法使いというのはあまりにワンパターンなので、もっと新しいタイプの主人公がほしいですね。

さらに、今までのシリーズが「Ⅴ」と何らかの形でつながっていてほしいんです。最後まで解くと、「ああ、あの場所は『Ⅳ』のあの場所のことだったんだ」とか、「あの町のあの人は「Ⅱ」で登場したあの人の息子だったんだ」なんていう感じで話がつながっていると「Ⅰ」から「Ⅴ」まで通してプレイしてよかったと感じるんじゃないかな？おもしろいと思いますけど。



矢野健太郎

漫画家。コンピュータゲームに傾倒。テクノポリス誌に連載中

ハードに溺れるな

スーパーファミコン用かぁ、やっぱりね。えーえー、別にいいんですけど。

私まだスーパーファミコン買ってないけど、まあ、ドラクエV発売までにはなんとかするとしましょう。

ただね、スーパーファミコンで出る以上、とーぜん物凄い演出を考えてるだろうと思うけど、ハードの表現力に溺れないで欲しい。

そりゃわかってますよ。

ドラクエの魅力は何と言ってもシナリオと、そのドラマティックな見せ方(つまり演出)にあるってことは。そのためにはハードの性能はいくら良くても良すぎる事はないって事も。

ただ、「RPG」の本質だけは忘れないで欲しいわけ。ストーリーを見せる事にコリすぎるあまり、プレイヤーの行動選択を束縛するようなシナリオは本末転倒だからね。

そこさえ押さえといて作ってくれれば他に言うことはありません。何時間かかろうと、何日かかろうと、何週間かかろうとプレイしつづけるでしょう。

また寝不足の日々にどっぷりと浸ろうじゃありませんか。



新井素子

SF作家。「…絶句」、「扉を開けて」などが有名

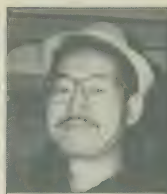
偉大なるマンネリを

ドラクエVができるそうで、関係者の皆様は本当に大変だろうなーって思っております。なんせ、あれだけ評判になってしまったソフトですから、プレッシャーも大変なものだろうし、百人が百人、気に入るゲームってあり得ませんから、たとえどんなにいいものができようと、必ず、『前の方がよかった』って言う人が出てくるだろうし。

ただ、発売されたら、私は絶対やるだろうと思います。そんでもって、Vまで作っちゃう以上、この先のドラクエには、水戸黄門みたいな偉大なるマンネリを目指してもらいたいと思ってます。ドラクエⅩとかドラクエⅩⅤとか、「どこまで続くんだドラクエシリーズ」って感じの路線を。

いずれにせよ、楽しみに待ってますんで、早く出してください。

いしかわじゅん



漫画家。FCゲーム「スーパーマン」のキャラデザインを担当

花嫁の婿の正体は…

ここだけの話だが、私はドラクエⅤの内容を知っている。いや、読み切った、といった方が正しいかもしれない。すべての情報は、今回のタイトルに隠されているのだ。

「天空の花嫁」。

このタイトルからもわかるとおり、天空が嫁をもらうのだ。では「天空」とは誰のことか。

孫悟空が自分の息子に、自分の名前から一字とって「悟飯」とつけたのは有名な話だ。実は天空とは、悟飯の息子だったのだ。悟飯もまた自分の息子に、父親に敬意を表して、「悟空」から一字とって「天空」としたわけだ。

それが嫁をもらうのだ。嫉妬に燃えたクリリンや亀仙人は当然邪魔をして、あらゆるところにワナをしかけ、阻止しようと計ってくることだろう。こりゃもう血沸き肉躍る大冒険になるのは、自明の理というもんである。

あれ、悟空がでてくるのは「ドラゴンクエスト」じゃなくて「ドラゴンボール」だったっけ…。でもまあ大差ないんじゃないの?

キューティー鈴木



女子プロレスラー。「趣味はファミコン」と自ら明言

職業にレスラーを!

私もドラクエシリーズが大好きで毎回発売を楽しみにしてます。

特にドラクエⅢが大好きで毎晩おそくまで大変でした。試合の前はコンディションを整える為控えていたので、ゲームができないウップンを試合で発散させたこともあります。

ドラクエⅤでは女の子にも感情移入ができるように、勇者を男か女のどちらかを選べるようになっているといいですね。

職業にもプロレスラーとかあったりして、攻撃にもプロレス技がいろいろ使えたりするとおもしろいんじゃないかと思います。

今度はスーパーファミコンなので、きっとアニメーションしたりするんでしょうね。

スタッフのみなさんガンバってください。私もファンの一人として本当に期待してます。



石原恒和

セディックAVプロデューサー。テトリスの名人として有名

DQが売れるワケ

前回（IVのとき）いろいろと予想を書きましたが、そしてそれはもちろんハズレたわけですが、（でもVはスーパーファミコンだという予想は当たった）別に当たったから偉いとか、ハズレたから洞察力が足りないとか、そーいうことでは全然なかったわけです。だから今回はそーいうことはやめよう。ドラクエVはきっと売れるに決まっている。だからなんで売れるかについて考えよう。

ドラクエの人気の秘密は五百万部を越える「少年ジャンプ」の売れ行きと相似しているような気がする。買う層も同一層だと思う。そして物語の構造も似ているところが多い。主人公の漸進的成長理論及び敵キャラ強度のインフレーション理論。中世／魔力・気攻の法則。最終ボス最強の原理。宿屋一晩全回復の法則。死んでも復活教会理論。助っ人キャラおとぼけの原理、等々。これらの優れた理論・法則がバランスよく成立する限りドラクエは日本では永遠に不滅である、といっても過言ではないと思うんですけど。



ファミコン仙人

本誌の「マンガトピックス」に出演中。食べることが大好き？

親切なシステムを

ズズ〜ッ（お茶を飲む音）。やぁ！みんな元気かの。さて、『ドラクエV』についてじゃな。まだまだホンの少しのことしか情報公開されておらんようじゃから、はっきり具体的なことを予想するのは、難しいんじゃが、『V』がスーパーファミコンで発売されることになって、さらにグラフィックやBGMなどが向上されるということは、誰でも簡単に予想できることじゃろう。とくに、すぎやまさんなんか一番喜んでいるんじゃないかの。じゃが、ワシは『ドラクエ』シリーズで見落としてはならんのは、ウインドウやコマンドのシステムじゃと思っとるんだ。『ドラクエ』がよく、「親切な」ゲームだと評価されるのは、このシステムによるところが大きく、事実、ほかのゲームのお手本となっているんじゃ。ワシは、スーパーファミコンの機能を利用して、これがどう改良されているのかが気になっているんじゃがの…。では、金田一くんのいる仙台へ、そ〜れ！パッ!!

金田一技彦



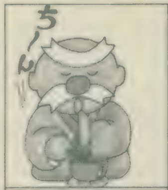
本誌ウル技担当者。仙台に移り住んで、はや1年になる

ウル技にも期待!!

ドラクエVがどうなるのか私は今から楽しみです。ドラクエシリーズはシステムが完成されたものですから、まあ、スーパーファミコンになるといっても、そんなに大きく変わることはないでしょう。でもウル技はたくさん作ってもらいたいですね。ファミマガのウル技のコーナーがしばらくドラクエのウル技でにぎわってくれるぐらいの数が入っていてほしいですね。だいたい600ぐらいのウル技があると1年間ドラクエだけでいけるのですが…。

例えば1回全部解いた人のためにどこからでも始められるエリアセレクトや、感動の音楽がいつでも聞けるサウンドテストのできる宿屋、簡単にスーパーキャラができる方法、隠しアイテム透明あぶない悩殺水着ズームアップモード(!?)、8回連続で逃げると会心の一撃ばかりができる技、××××枚と入力すると4ゴールドで大量にコインを買えるカジノなど、とにかくプレイしている人が発見して思わず声を上げてしまうようなウル技をガンガンと入れてほしいです。

(遅)和尚



(遅)ソフトに正義の一喝を浴びせる和尚。本誌カレンダーに登場

『DQ』とて容赦せん

ホーッホッホ、ワシが怒るとコワーイ(遅)和尚じゃ。なに「ドラクエV究極の大予想」じゃと!? こんなところに顔を出せるなんてワシも有名になったもんじゃの、ホッホ。じゃが、気分がいいからといって手加減せんぞ。発売を楽しみにしている読者が多ければ多いほど、遅れたソフトの罪は重くなるというもの。ましてそれが『ドラクエV』となれば話は別じゃ。遅れようものなら、とびきりでかい喝をくれてやらねばなるまいのぉ。もちろん万人が楽しめるソフトを作ってほしいという気持ちはワシにもある。しかしじゃ、良いソフトを作るために遅れた、などという言い訳はワシにとって戯言に過ぎんからの。心しておくように。

最後にこれだけは言っておこう。いつまでも発売日が未定のまま決まらないようであれば、(遅)ソフトにかわりはない。そのときは容赦なく、発売を心待ちにしていた読者にかわってとびきりでかい喝一つじゃ。

結局、有名人のかたがたはこう見ている!!

有名人の方々による予想はどうだったかな? みなさん、それぞれ独自の『ドラクエV』像について語ってくださっているね。最後にみなさんの意見をまとめてみよう。

発売日

さすがに発売日について予想をされた方は少なかったが、「できるだけ早く」との希望がやはり多かった。これに関しては有名人の方々も読者のみんなも意見は同じだろう。

価格

価格についても、発売日と同様に、まとめることができるような具体的な数字はほとんど出てこなかった。大人の人にはともかく、子供にとっては結構重要な問題なんだけどね。

ハードの影響

スーパーファミコンというハードの高性能を活かしたものを、との声があった反面、ハードの力に頼りすぎてはいけないとの意見もかなり多かった。

BGMが飛躍的に良くなることに期待する方、スーパーファミコンのコントローラに関して意見をのべられる方が多かった。

ストーリー

ストーリー(シナリオ)についてはみなさんが多くのことを語ってくださった(なかにはギャグに走られた方もいらっしゃいますが)。

どちらかというと、予想というよりは希望といったほうがいいのかもしれないけれど、だいたいの方がマルチシナリオと、主人公のキャラクタ性を前面に押し出したストーリーを予見されているようだ。

しかし、そんな予想をものの見事に裏切ってくれることを期待されているのも事実ではないだろうか。



第3部

さらに細かく、すべて予想

第3部では、第1部、2部を踏まえたうえで、さらにスーパーファミコンという重要な要素を加味して予想を展開。

世間の顔色をうかがうようにチマチマと予想記事をつくるくらいなら、いっそのこと、なんの根拠もヘッタクレもない予想をブチかましてしまおうということでつくられたのがこの第3部だ。本気で読むと後悔するぞ（そんなヤツはいない）。

価格、容量は一体どうなるのか？

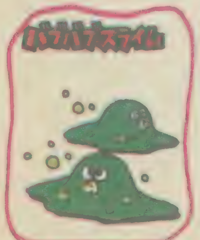
下の表は、ファミコンとスーパーファミコンの両ハードに参入しているメーカーから最近発売されたソフトの価格と容量をまとめたものだ。

メーカーごとの価格の差については、OEMと自社生産の違い（これはファミコンの場合）、各メーカーの方針などが関係してくるのだが、とりあえず今は関係ない。

注目すべきなのは、スーパーファミコンのソフトは容量の変化による価格の変動がファミコンのソフトほど大きくない、という点だ。くわしい話はまたの機会にまわすが、大事なことは、たとえ『Ⅴ』の容量が8メガになったとしても、1万円を切ることは十分にありえるということだ。

FCとSFC、容量と価格例

メーカー	ファミコン ソフト名	容量	価格	スーパーファミコン ソフト名	容量	価格
エニックス	ドラゴンクエストIV	4M＋128K RAM	8500円	アクトレイザー	6M＋64K RAM	8000円
カプコン	パジャマヒーロー	2M	6200円	ファイナルファイト	8M	8500円
ナムコ	NORTH & SOUTH	2M＋64K RAM	6200円	ボンバザル	4M	6500円（税込）
コナミ	夢ペンギン物語	2M	5800円	グラディウスIII	4M	7800円（税込）
任天堂	Dr.MARIO	256K＋256K	4900円（税込）	スーパーマリオワールド	4M＋16K RAM	8000円（税込）



●『Ⅴ』は一体いくらになるんでちゅかねえ？

SFCの機能はどう使われる?

「V」が発売される、ということ自体センセーショナルだったが、スーパーファミコンで、という点はさらに我々の想像力を喚起してくれる。

ここではスーパーファミコンのもつ機能によって広がる『V』の可能性について考えてみることにしよう。

拡大縮小

「パイロットウイングス」などでその性能を見せつけてくれた拡大、縮小機能。この機能のいいところは、容量を喰わずにハデな効果が期待できるってところだ。しかし、弱点(?)がないわけではない。拡大、縮小が可能なのは背景に限られるのだ。『スーパーマリオワールド』でググーっと拡大して迫ってくるクッパは、実は背景なのである。いかにもキャラクタのように見えるが背景なので、余計な絵を描くと、その絵も一緒に拡大、縮小してしまう。パックは単色に限られるってことになるわけだ。つまり、『V』の背景つきの戦闘シーンでは、この効果は使えないことになる。拡大、縮小はマップ上で使われることになるだろう。

予想屋ジョーのウソ八百予想 1

よう!! 俺さまが「ズバッと予想、ズバッと的中!」で有名な日本一の"予想屋"ジョーだ。なに? 知らない? ……まあ、いい。

「ドラクエV」だって? そんなもの俺さまにかかれば、アッという間に丸ハダカさ。

拡大、縮小といったら、真っ先に思い出すのが『IV』のタイトルデモだ。『V』でも絶対にコイツをやってくると俺さまはにらんだね。



入り口がドーンとアップになって暗転。内部のシーンに切り換わるとかね



マップ上での効果には拡大、縮小はうってつけ。例えば、洞窟に入ると

回転

回転機能も、拡大、縮小機能と同じで、背景のみに使える効果だ。やはり、フィールドやダンジョンなどのマップ上で使われることが多いだろう。拡大、縮小機能と違うところは、周りをスプライトで埋めてしまって、円形のものを回転させれば1色の背景を隠すことができるってところ。これはいろいろと使い道があるかもしれない。





○船をのみこまんばかりの大ウズや、落とし穴なんかの表現にこの機能が使われるかも

予想屋ジョーのウソ八百予想 2

よう!! また会ったな。予想屋ジョーだ。

しかし、スーパーファミコンってのはスゲエ機械だな。絵が回転しちまうってんだからな。

回転といえば、もう決まってるぜ。何かって? ルーレットだよ ルーレット。そう、『V』のカジノには絶対にルーレットがあるに決まってる。こいつは楽しみだぜ!!

透明、モザイク

ごく普通に考えれば、ラナルータの呪文(『V』にこの呪文があればの話だが…)にモザイクが使われるだろう。

透明のほうは、やはり海に使われるんじゃないだろうか。浅瀬では海底が透けて見えるとかね。『天空の花嫁』ってくらいだから、雲の上(中?)を進むシーンがこの機能を使って幻想的に描かれるのかもしれないな。

○こんなシーンが表現されるかもしれない



予想屋ジョーのウソ八百予想 3

透明にモザイクか。なんだか妙にワザトラシイ組み合わせだな。

しかし、俺さまはいつだってマジメに予想するのが信条だ。

1つ下の階が透けて見える呪文ができる。これしかないぜ!!

グラフィック

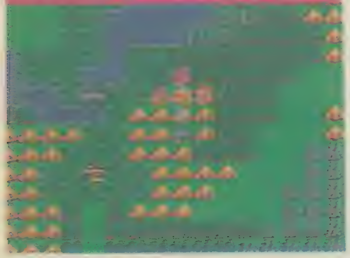
拡大、縮小などの特殊な機能ではなく、色数やスプライトの数といった基本的なグラフィック能力からも『V』を予想してみよう。ここでは大きく4つに分けて考えてみることにしたが、いずれの場合も問題になってくるのが容量との兼ね合いだ。スーパーファミコンだから絵が細かくキレイになるといっても、そうするためには多くの容量が必要になってくるわけだ。

フィールド

第1部でも触れた通り、フィールドに関してはそれほど変化があるとは思えない。『ドラクエ』の世界ではフィールドマップがキレイなことは、それほど重要なことではない、と断言してしまってもいいだろう。

変化があるとしたら、海岸線が滑らかになったり、海の波がもっと細かく表現されるなどではないだろうか。

ドラゴンクエストⅣ



↑とりあえずは、地形を表すパターンの組み合わせになるのが当然のようだ

町、キャラクタ

『ドラクエ』シリーズの町のグラフィックは、慣れてしまった今となっては大して気にならないが、ハッキリいって、かなりケバケバしい。せっかくスーパーファミコンで出すんだから、この点は改善されることだろう。

商人や神父、宿屋の主人など、それぞれのキャラクタは『Ⅳ』までのものとはガラッと変わってしまうなんてことがあるかもしれない。



↑町にはいろんな人がいるだろうけど、それをどう表現する？

予想屋ジョーのウソ八百予想 4

またまた俺さまの出番のようだな。フムフム、町とキャラクタねえ。スーパーファミコンのグラフィックと直接関係があるわけじゃあないんだけれど、今度の『V』はストーリーにずいぶんと長い時間の流れがあるってウワサだろ。だとすると、ストーリーの進行に伴って町や、そこに住んでいる人もかなり変化するんじゃねえかな。

モンスター

ファミコン版のものとそれほど変化はないだろう。妙にリアルなキャラクタは『ドラクエ』には似つかわしくないし、ファミコン版4作で築きあげてきたイメージを崩すようなことはしないはずだ。

どちらかというと、絵よりもその他の部分に力を注いでくるような気がするのだが…。



○細かいほうが手がかかる。オマケにこの場合、容量もかかってしまう

予想魔ジョーのウソ八百予想 5

突然だけど、俺さまはRPGによくある「色違いキャラ」ってのが前から気になってたんだ。どのRPGにも「これがあたりまえ」って感じで出てくるけれど、いい加減にやめてもらえないもんかね。ややこしくっていけねえよ。

いっそのこと、10色くらいの色違いキャラがいっぺんにズラッと並んだりすれば面白いけどな。

背景、エフェクト

戦闘画面の背景がいったい何種類あるのかも気になるが、敵と遭遇して戦闘に入るときに、画面の切り換えではなくどんな効果が使われるのかも興味深いところだ。

マップ画面から戦闘画面に切り換わるのは、あれはあれで雰囲気が出てよかった。インパクトのある「切り換え」を期待したい。



○同じ背景ばかりでは、やはり面白くないよね

グラディウスIII



○こんな効果も、どこかに使われるだろう。そうだとしたら、いったいどこに？

音源とBGM

スーパーファミコンは最大8音を同時に鳴らすことが可能な音源を搭載している。このうち2音を効果音に使うとしても、残り6音。これでもファミコンの3音に比べればはるかに違う。

しかし、それだけの音を鳴らすには、そのぶん多くのデータ量（この場合は楽譜みたいなもの）が必要になってくる。そのことを考えると、BGMの数は減るかもしれない。



⇧性能の違いは歴然。あとはそれをどう活用するかだが…

予想屋ジョーのウソ八百予想 6

BGMもそうだけど、俺さまは効果音の使いかたに注目したいね。いろんな音色が使えるし、ステレオだってんだから、音を使った謎解きなんかがあるかもしれないぜ。ファミコンじゃ、やまびこの笛くらいがやっとだったけれど、スーパーファミコンならもっと複雑なことができそうだからな。

新しい操作方法

スーパーファミコンのコントローラを使った新しい操作（？）方法が採用される可能性は高いと思われる。

例えば、よく使うコマンドはウインドウを開いて入力しなくても、ボタン1つを押すだけで実行されるようにする（もちろん、どのコマンドをそうするかはプレイヤーが設定できる）ファンクション機能とか、ウインドウのページをめくるのにR、Lボタンを使って操作を簡略化するなど、いろいろと考えられる。是非とも、こういう試みはやってもらいたいものだ。



⇧この他にも、例えばボタン1つでベホマラーの呪文が使えるとかね



⇧『V』のウインドウは狭くなりそうだから、ページめくりは必要（？）

他にも気になる点をいろいろと予想

いよいよ最後のコーナー。ここではストーリーや戦闘システム、さらには発売日などについても予想してみよう。全国の『ドラクエ』愛好者が知りたくてしかたがない部分を、あれこれと考えてみることにするぞ。

ストーリーは？

有名人編でも多くの方が予想していたが、やはり主人公の人生そのものが時間をかけて描かれることになるのだろう。しかし、最初から最後まで、まったく区切りなしでストーリーが続くのかというと、そうは思えない。

あまりにも長尺すぎるとプレイヤーの心をとらえておくのは難しくなるであろうから、『IV』のようなマルチシナリオ形式がとられると見たほうが正解ではないだろうか。

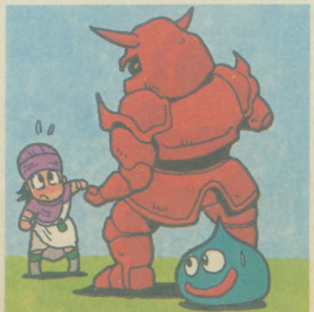
時間の流れをストーリーに取り入れる以上、主人公の成長以外に、主人公のいる世界そのものの変化も同時に描かれることになってくるはず。もしかしたら、主人公（＝プレイヤー）の行動次第で世界が変化してしまう（1種のマルチシナリオか？）のかもしれない。

戦闘システムは？

AIについてだが、『V』でも使われるのだとしたら、プレイヤーの好みで解除できるようにしてもらいたいものだ。『IV』のAIによる戦闘には「戦いの駆け引き」とでもいったものが欠けていたという意見がかなり多い。

『V』の戦闘シーンを見た人は、モンスターに前衛、後衛ができるのかについても気になっているはずだ。

単なる画面表示方法の1つにすぎないかもしれないが、プレイヤーのパーティにもすでに先頭と後続という区別がある以上、ありえない話ではない。



強そうなモンスターに守られるスライム、なんて場面が…

便利なAIではあるが、プレイヤーに選択の権利を与えてほしい



新モンスターは?

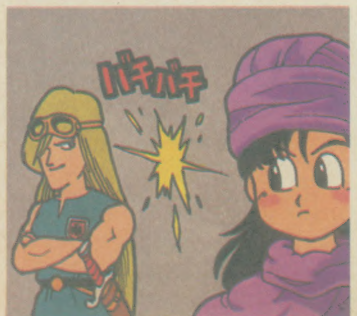
シリーズごとにどんな新モンスターが登場するのかも楽しみの1つだ。
スライムの新種はいるのか? ドラゴンライダーのように2段攻撃をしかけてくるやつはどうか? キングスライムみたいに合体して強くなるやつはまた出るのか?…、などなど、考えだすとキリがない。
戦闘中に姿が変わって、そのたびに強くなる(おいおい、それはドラゴンボールのフリーザだ)ヤツなんてのも考えられる。
2種類のモンスターが合体して別のモンスターになるなんてのもいいかもしれない(いい加減にしろ!!)。
長いストーリーになるみたいだから、いわゆる最終ボス以外に、主人公の永遠のライバルみたいな敵(『III』のカンダタのようなとぼけたヤツじゃなくて、カッコイイ男ね)が何度となく登場するのも、それらしくていいだろうな。



⇧さてさて、どんなヤツが出ることか。楽しみなところだ

予想屋ジョーのウソ八百予想 7

「もう出てくるな!!」と言いたい読者もいるかと思うが、俺さまが予想屋ジョーだ。
新しいモンスターといったら、これしかいない。ズバリ!! 分裂するスライムだ。合体するやつがいるんだから、その逆がいたっていいだろう。文句あるか!!



⇧ストーリーを通じて何度か戦うことになる2人。なあんて、ありがちすぎかな

予想屋ジョーのウソ八百予想 8

くだらんことばかり言ってすまなかったな。最後にこの場を借りて、1つだけ本当のことを教えてやろう。別に『ドラクエ』だけに関することじゃあないんだが、スーパーファミコンのバッテリーバックアップロムは、リセットボタンを押さずに電源スイッチを切っても大丈夫なんだ。これだけは本当だぜ。(だから、なんなんだ!!)

さて、発売日は？

最後の最後になってしまったが、やはり、この話題をさけて通るわけにはいかないだろう。結局のところ、自分が実際に『V』を手に入れて遊んでみないことには、面白いもなにもあったもんじゃないからね。

『ドラクエ』シリーズのプロデューサーであるエニックスの千田幸信さんは、なにかのテレビ番組に出演した際に「2年は待たせません」と発言したそうだけれど、1日も早く遊んでみたい人にとっては、かえってタメ息が出てしまいそうな話でもある。

スーパーファミコンという新しいハードも発売日の決定に深く関ってくるはずだ。スーパーファミコンの機能を完全に引き出して『V』をより面白くするにはそれだけ開発に時間がかかるだろうし、また、そうでなければユーザーだって納得しないだろう。

しかし、一方で「一刻も早く遊びたい」というのもユーザーの共通の意見。

ますます混乱するばかりだが、この際だからついでに予想しちゃおう。

『ドラゴンクエストV』の発売日は…

'92年3月だ!!

すべては未だ謎のまま

35ページの長きにわたってお送りした『究極の大予想』。いかがでしたか？

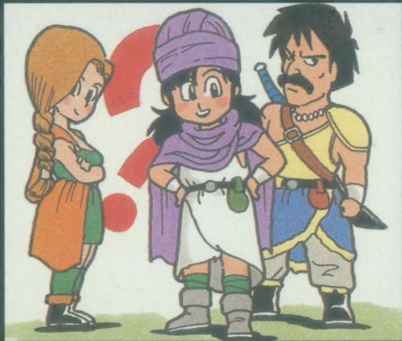
「しょせんは予想じゃないか」と言われればそれまでのことですが、有名人の方々のコメントだけでも読む価値はあったはずです。

この付録は予想のかたまりです。なかには、どう考えてもありえないことや、あまりにも見えすいたウソなどもありますが、それはそれで割りきって読んでいただければ、意外に笑えたりもするんではないでしょうか。

みなさんも、それぞれ『V』についていろいろ考えてみてください。



ファミリーコンピュータMagazine 3月8日号特別付録 平成3年3月8日発行(隔週金曜日発行)第7巻第5号(通巻122号)



RPG究極の大予想
ドラゴンクエストV編